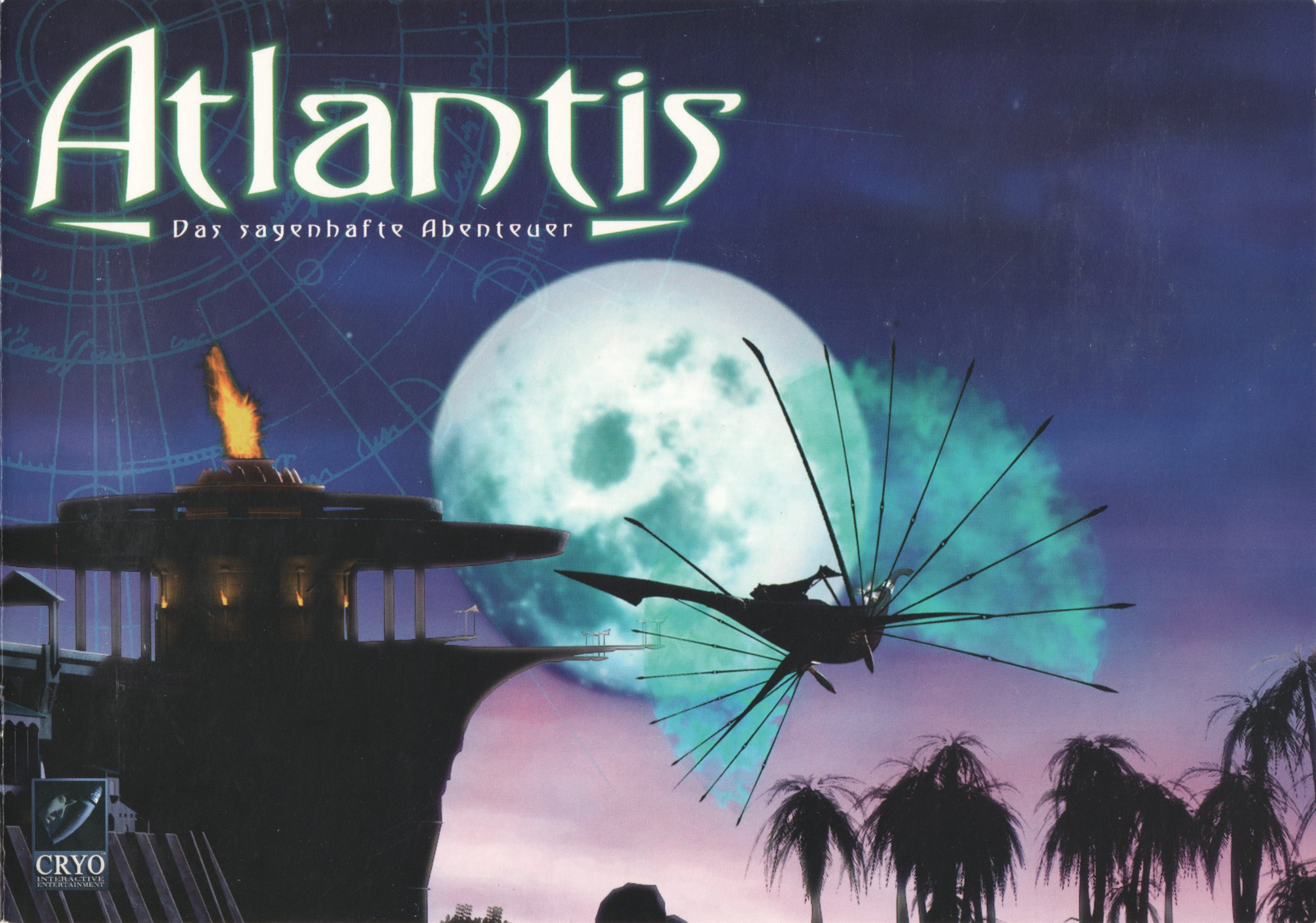

Atlantis
Das sagenhafte Abenteuer
CRYO
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Inhalts Verzeichnis

Epilepsiehinweis

Unbedingt durchlesen, bevor Sie oder Ihr Kind ein Video-Spiel beginnen

Bestimmte Personen können von Fallsuchtanfällen heimgesucht werden oder das Bewußtsein verlieren, wenn sie bestimmte Arten von Blinklichtern oder sonstige, in unserer täglichen Umgebung häufig vorhandene Elemente sehen. Diese Personen laufen Gefahr, Anfälle zu haben, wenn sie bestimmte Fernsehbilder sehen oder Videospiele spielen. Diese Erscheinungen können auftreten, selbst wenn die Person medizinisch nicht vorbelastet ist oder noch nie mit einem Fallsuchtanfall konfrontiert war.
Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie in Gegenwart von Lichtanregungen bereits Fallsuchtsymptome bemerkt haben (Anfall oder Bewußtseinsverlust), wenden Sie sich bitte vor jeder Verwendung an Ihren Arzt.
Wir empfehlen den Eltern, auf Ihre Kinder achtzugeben, wenn sie mit einem Videospiel spielen. Sollten bei Ihnen selbst oder Ihrem Kind folgende Symptome auftreten: Schwindelgefühl, Verschwommenheit, Augen- oder Muskelanspannungen, Bewußtseinsverlust, Orientationsstörung, unkontrollierte Bewegung oder Krampf, sofort mit dem Spielen aufhören und sich an Ihren Arzt wenden.

IN JEDEM FALL BEI DER VERWENDUNG EINES VIDEOSPIELS ZU TREFFENDE VORKEHRUNGEN

Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in einem angemessenen Fernsehabstand und so weit entfernt, wie das Anschlusskabel es zulässt. Verwenden Sie die Videospiele möglichst auf einem kleinen Bildschirm. Wenn Sie müde sind oder unter Schlafmangel leiden, sollten Sie nicht spielen. Sich vergewissern, daß der Raum während des Spiels gut beleuchtet ist. Legen Sie nach jeder Stunde zehn bis fünfzehn Minuten Pause ein.

Das Leben auf Atlantis

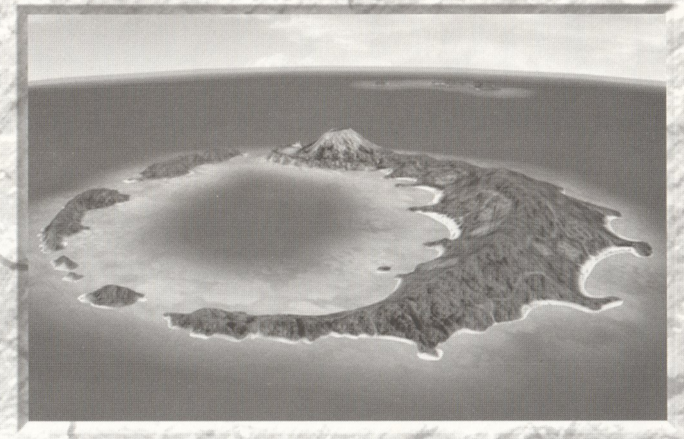


Die Insel Atlantis befindet sich inmitten eines der großen Meere im Weltall. Sie ist klein, weil die Vorfahren der heutigen Bewohner von Atlantis es so gewünscht haben. Das Klima ist warm und mild. An einem Ende überragt ein untätiger, aber noch nicht erloschener Vulkan die Insel. Auch das haben die Ahnen so gewollt. Vielleicht wußten sie nicht, warum sie darauf bedacht waren, an einem solchen Ort zu leben; eines ist gewiß, die Generationen, die jetzt auf der Insel leben, erinnern sich nicht mehr daran, warum und wann sie sich hier niedergelassen haben.

Das Volk von Atlantis, denn so bezeichnen sich die Inselbewohner selbst, weiß absolut nichts über seine Geschichte. Wie lange existieren sie schon? Wie sind sie hierher gekommen? Sie gehören zweifellos zu der gleichen Gattung wie die anderen menschlichen Lebewesen der Welt. Denoch unterscheiden sie sich von ihnen und sind sich dessen bewußt.

In der restlichen Welt bemühen sich die Menschen, sich von dem vorgeschichtlichen Zeitalter abzuwenden.





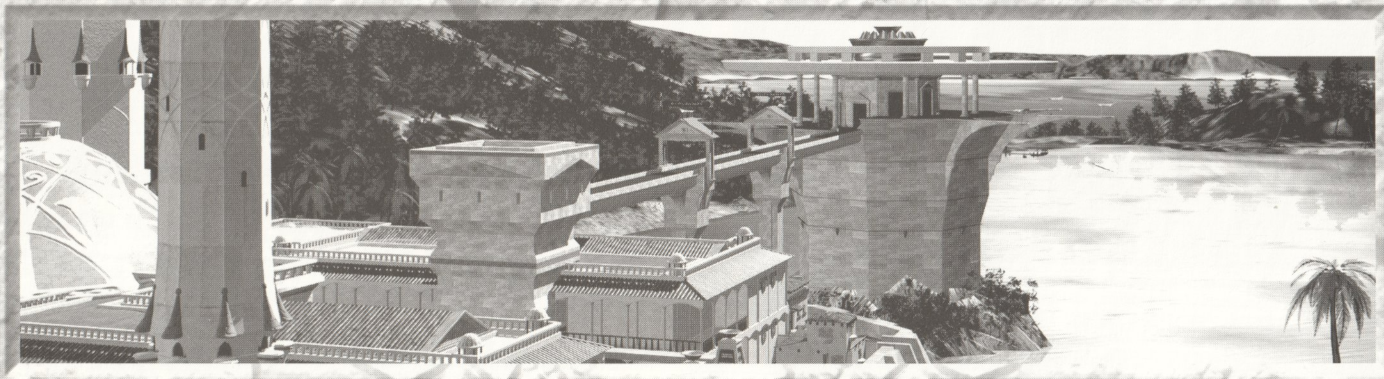
Sie haben rauhe Manieren. Unzählige Volksstämme sind von Osten nach Westen, von Norden nach Süden unterwegs, tragen über andere den Sieg davon, bis sie selbst besiegt werden. Viele von ihnen sind seßhaft geworden und haben sich zu Gemeinschaften und sogar zu Staaten zusammengeschlossen. Kleine Städte wurden gebaut, Steuern erhoben und Rechtssysteme ausgearbeitet. Aber diese Staaten überleben nur selten lange, die Menschheit ist noch zu jung und zu



unstetig, um nach Beständigkeit zu streben.
Aber die Dinge sind auf Atlantis ganz anders. Es scheint, als ob das Inselvolk immer da gewesen wäre mit seinen Gesetzen, seinen Traditionen und Bräuchen. Es gibt eine Stadt, Atlantis, die am Fuß des Vulkans errichtet wurde. In Wirklichkeit ist sie kaum größer als ein neben dem Palast gebautes Dorf. Niemand kann sich daran erinnern, wann das letzte Gebäude entstand, denn die Bewohner von Atlantis haben beschlossen, nur dann zu bauen, wenn es unbedingt nötig ist. Die Bevölkerung war immer gleichbleibend und zieht es vor, die Häuser zu behalten, die sie schon immer kannte. Die meisten von ihnen leben wie ihre Vorfahren friedlich von der Landwirtschaft und Fischerei. Das Leben verläuft ruhig und wird vom Rhythmus der Jahreszeiten bestimmt.

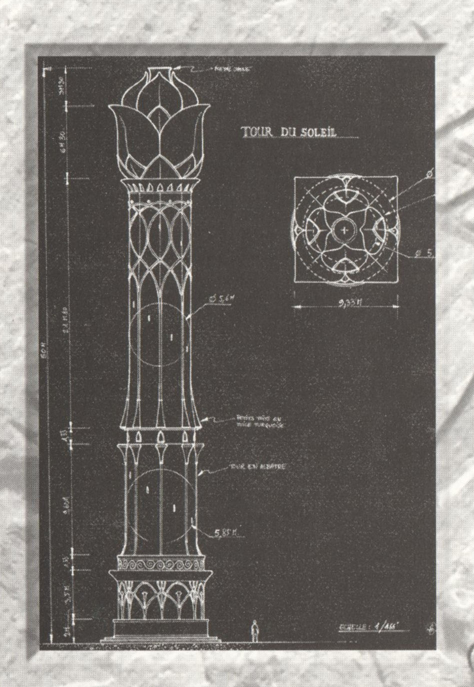
Der Palast

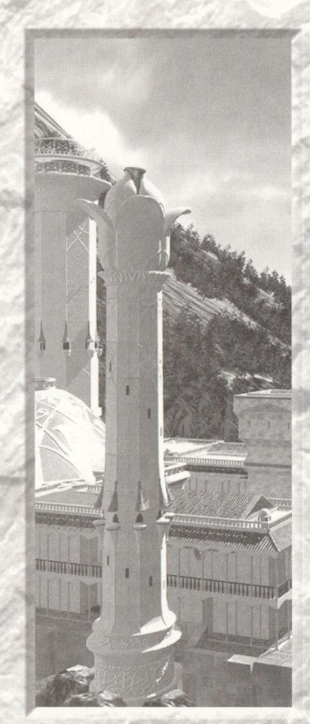




Der Palast, ein echtes Kleinod, ist ebenso alt wie die anderen Bauten der Insel, aber er ist bei weitem das geräumigste und luxuriöseste Bauwerk. Niemand weiß, wann er gebaut wurde. Seine unzähligen prunkvollen Gemächer, der Thronsaal, die Bibliothek und die mythische Delphingalerie waren schon immer da. Gleiches kann vom Mondturm und dem etwas kleineren Sonnenturm sowie auch von der weiten Halle, in der die Flugboote untergestellt sind, gesagt werden.

Atlantis ist unveränderlich. Es wird gesagt, daß es in dem Palast versteckte Winkel gibt, deren Bau auf die Urahnen zurückgeht, aber das ist sicher nur ein Gerücht. Warum hätte das Volk von Atlantis das Bedürfnis gehabt, geheime Räume oder Gänge einzurichten? Denn alles in diesem Palast vermittelt den Eindruck von Frieden und Harmonie, und es ist bestimmt kein Platz vorhanden für Intrigen, die Rivalitäten und Geheimnisse rechtfertigen würden. Eine kleine Stadt, das heißt eher ein Dorf, grenzt an den Palast. Hier wohnen die Bediensteten und Höflinge.





Die Königin

Atlantis wurde stets von einer Königin regiert. Selbst wenn auf der Insel die Gleichheit der Geschlechter gilt, treffen im allgemeinen Frauen die Entscheidungen. Die derzeitige Königin heißt Rhea. Sie hat seit dreizehn Jahren den Thron inne und wird von ihrem Prinzgemahl unterstützt. Beide besitzen ihre Privatgemächer im Palast. Die Königin ist von ihren Gefährten, das heißt von jungen Frauen und Männern umgeben, die mehrere Jahre ihres Lebens hier im Palast verbringen, bevor sie zu ihren traditionellen Beschäftigungen in ihren Familien zurückkehren. Während ihrer Dienstzeit reisen sie mit Ihrer Majestät, der Königin, und leisten ihr Gesellschaft. Der Prinzgemahl befehligt die Palastgarde und die wenigen Soldaten, die auf der Insel anzutreffen sind. Ihre Soldatenmission ist übrigens rein ehrenamtlich, denn niemand hat jemals einen bewaffneten Konflikt zwischen Atlantis und anderen Völkern erlebt.



In Wirklichkeit sind die Pflichten der Königin und ihres Gatten nicht sehr umfangreich. Atlantis verlangt wenig oder überhaupt keine Regierung, das Volk gibt sich damit zufrieden, so zu leben, wie es immer gelebt hat, in gegenseitiger Harmonie. Es sind praktisch keine Diebe anzutreffen, und Unzufriedenheit geht selten über das Stadium des Wortwechsels hinaus, den man übrigens schnell vergißt, denn alle Bürger von Atlantis haben Arbeit, ein Dach über dem Kopf, Kleidung, Nahrung, und ihnen wird die unentbehrliche Pflege zuteil

Feste





Die Hauptereignisse des Jahres auf der Insel sind die beiden Mondfeste und das weniger bedeutende Sonnenfest. Andere wichtige, wenn auch weniger häufige Gelegenheiten zum Feiern sind die Krönung einer neuen Königin und natürlich das «Challenge». Die Position des Prinzgemahls wird alle sieben Jahre bei Herbstanfang in Frage gestellt. Im Jahr des «Challenge» werden im Laufe des Sommers zur Zeit des Sonnenfestes die Großen Spiele veranstaltet, bei denen junge Frauen und Männer an zahlreichen athletischen Wettkämpfen teilnehmen.



Der junge Mann, der während der Spiele der Herren Sieger wurde, muß dann den Prinzgemahl zum Kampf herausfordern. Wenn letzterer gewinnt, behält er weitere sieben Jahre seine Funktionen bei. Wird er aber besiegt, tritt sein Challenger an seine Stelle, und dessen Sieg gibt Anlaß zu Festlichkeiten auf der ganzen Insel, denn man glaubt, daß die Ankunft eines neuen Prinzen dem ganzen Volk neues Wohlergehen und Glück bringt. Aber der neue Gemahl der Königin hat nach Ablauf des siebten Jahres ebenfalls am Challenge teilzunehmen.

Der Rest der Welt



Aus welchen Gründen auch immer die Urahnen Atlantis als Heimat gewählt haben, die Erfahrung zeigt, daß sie recht hatten, denn diese Insel hat es ihren Bewohnern gestattet, sich von den anderen Menschen zu isolieren. Die Atlantiser sind nämlich darauf bedacht, jeden Kontakt mit der restlichen Welt zu vermeiden, und ziehen es vor, daß alle anderen Völker die Existenz von Atlantis und deren Zivilisation ignorieren. Der Grund dafür ist nicht, daß sie ihr relativ fortschrittliches Wissen, ihre Architektur, die Energie des Kristalls und ihre Flieger eifersüchtig für sich behalten wollen. Sie glauben nämlich, daß es unverantwortlich ist, sich in die Entwicklung der übrigen Menschheit einzumischen. Jeder Kontakt mit anderen Volksstämmen würde diese nämlich unweigerlich aus dem Gleichgewicht bringen und eine künstliche Beschleunigung der Weiterentwicklung dieser Stämme verursachen.

Das Volk von Atlantis ist fest davon überzeugt, daß es nicht das Recht hat, sich auf irgendeine Weise in die Angelegenheiten der übrigen Menschheit einzumischen.
Die Atlantiser sind in der Tat ein gesegnetes Volk, denn sie besitzen dank der Kristalle außergewöhnliche Kenntnisse. Dieser Segen kann aber auch ein Fluch sein, denn er zwingt sie, von allen anderen entfernt zu leben. Im Laufe der Zeit haben sich einige Fremde in die Gemeinschaft von Atlantis eingegliedert, aber es handelte sich ausschließlich um Einzelpersonen, die wahrscheinlich nie wieder zu ihrem Volksstamm zurückkehren werden. Was sie über Atlantis erfahren haben, darf ihrem Stamm nie zu Ohren kommen. Wenn man die unbestreitbaren Vorteile und die Lebensqualität auf der Insel betrachtet, kann die Trennung von der eigenen Gemeinschaft eigentlich nicht wie eine grausame Strafe empfunden werden.



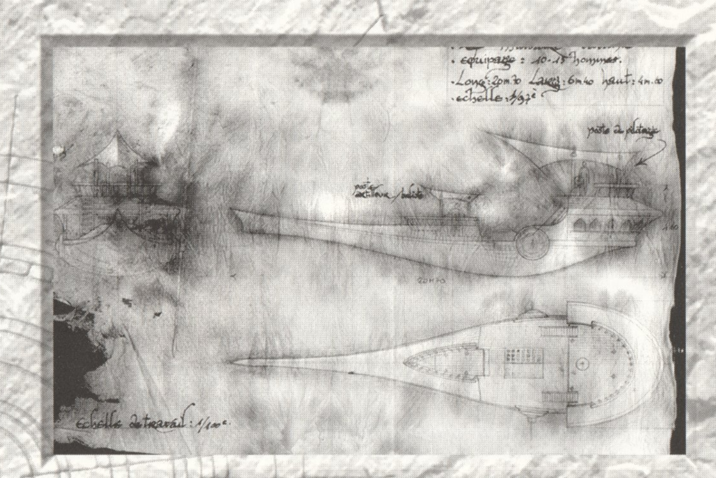
Diese Neuankömmlinge wurden schnell in die Gesellschaft integriert, sie heirateten, bekamen Kinder, die nun ganz und gar Atlantiser sind.

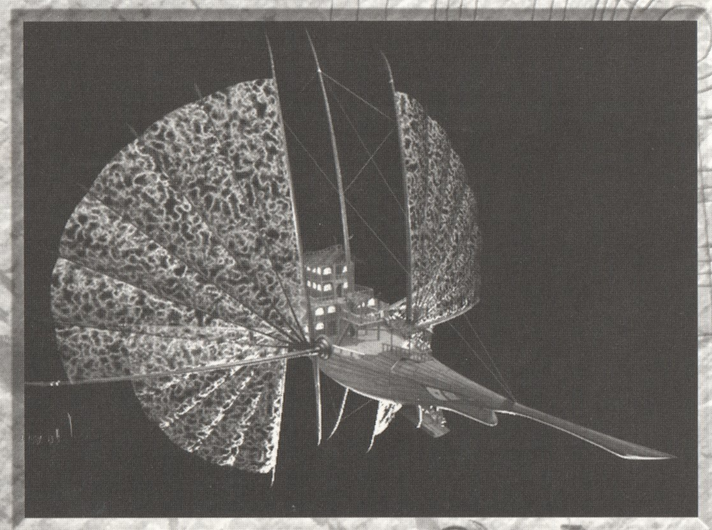
Flugmaschinen



Das Volk von Atlantis beobachtet regelmäßig den Rest der Welt aus den Lüften. Die auf der Insel gebauten Flugboote sind zweifellos das, was Besucher, die hier stranden würden, am meisten überraschen würde. Man kann diese eleganten Raumschiffe aus Holz zu jeder Tages- und Nachtzeit am Himmel fliegen sehen. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, eine Mannschaft von Beobachtern durch das Weltall zu fliegen, um die Bewegung aller Volksstämme des Planeten Erde, die Größe und den Untergang der Städte und Staaten, die Kriege und Unglücke, welche die Menschheit mit Feuer und Schwert verheeren, und ihre langsame, aber sichere Weiterentwicklung zu dem, was man Zivilisation nennen könnte, aufzuzeichnen.

Die Flieger sind verschiedener Größe. Die meisten sind für einen Piloten und mehrere





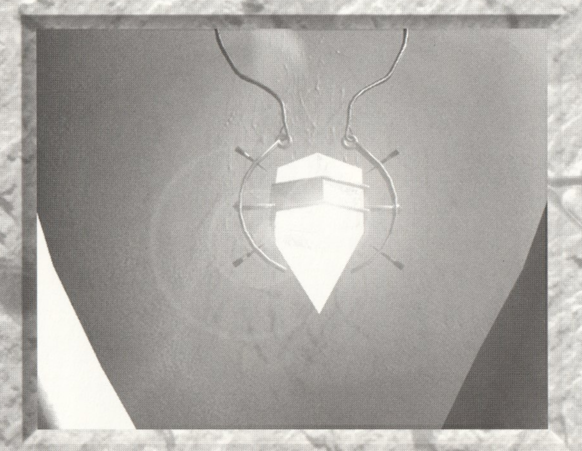
Passagiere konzipiert, während andere mehrere Dutzend aufnehmen können. Manche werden zur Übermittlung von Botschaften eingesetzt und sind so klein, daß nur der Pilot darin Platz findet. Der größte von allen ist das königliche Raumschiff, ein echter fliegender Palast, in dem etwa hundert Menschen befördert werden können. Dieses Flugschiff hat die Aufgabe, den alljährlichen Flug der Königin um die Insel zu gewährleisten.

Kristallenergie

Die Flieger werden von Frauen und Männern gesteuert, die gelernt haben, die Energie des Kristalls zu nutzen, ein exklusives Geheimnis der Atlantiser. Niemand weiß, woher die kostbaren Kristalle kommen und ob noch irgendwo in der Welt versteckte Reserven existieren. Auf Atlantis sind die Kristalle klein oder groß, aber ihre Menge ist begrenzt und nimmt von Tag zu Tag ab. Diese Kristalle gehören den Familien oder der Königin und werden mit größtem Respekt von Generation zu Generation weitergegeben. Die größten Kristalle werden in den Fliegern verwendet; sie liefern ihnen die Energie, die es ihnen ermöglicht, sich in den Lüften zu halten und fortzubewegen. Die Flieger werden nur selten ersetzt, außer bei ungewöhnlichen Unfällen und wenn es möglich ist, das an Bord befindliche Kristall wiederzuerlangen und wiederzuverwenden, denn mit den Kristallen muß sparsam umgegangen werden.

Die Kristalle können nämlich nicht hergestellt werden, und man weiß auch nicht, wo man nach neuen Vorkommen suchen soll. Die Piloten tragen die kleineren Kristalle bei sich; sie haben gelernt, deren Energie zu konzentrieren, die sie ja brauchen,

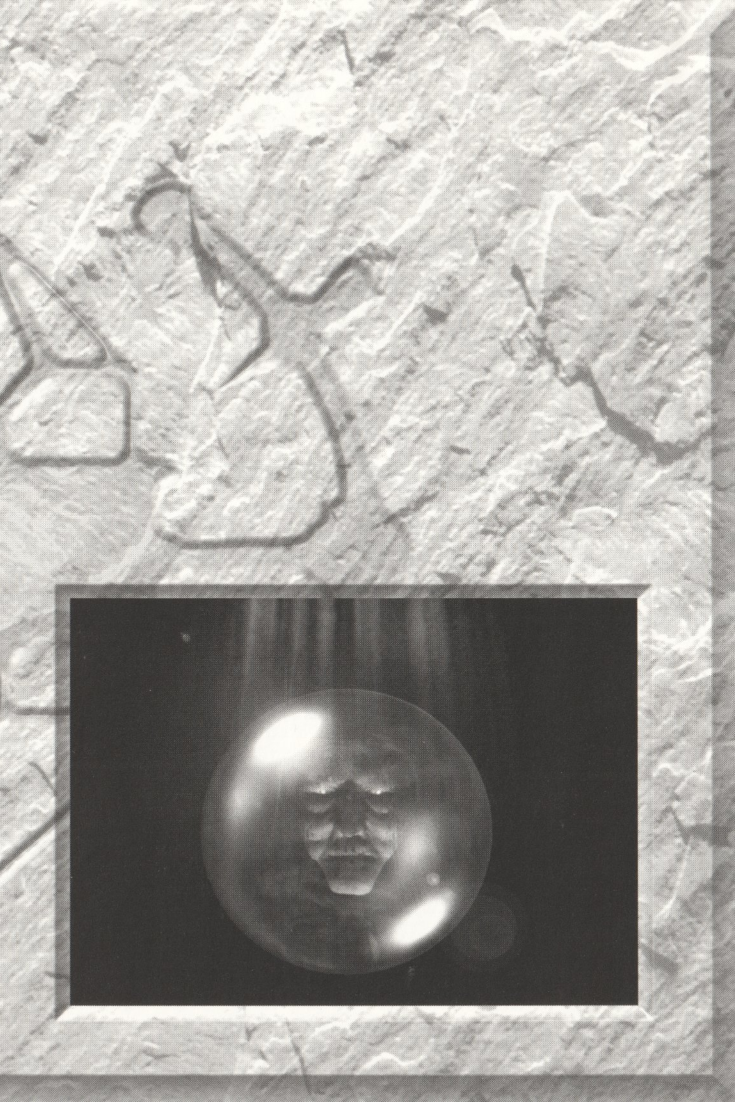


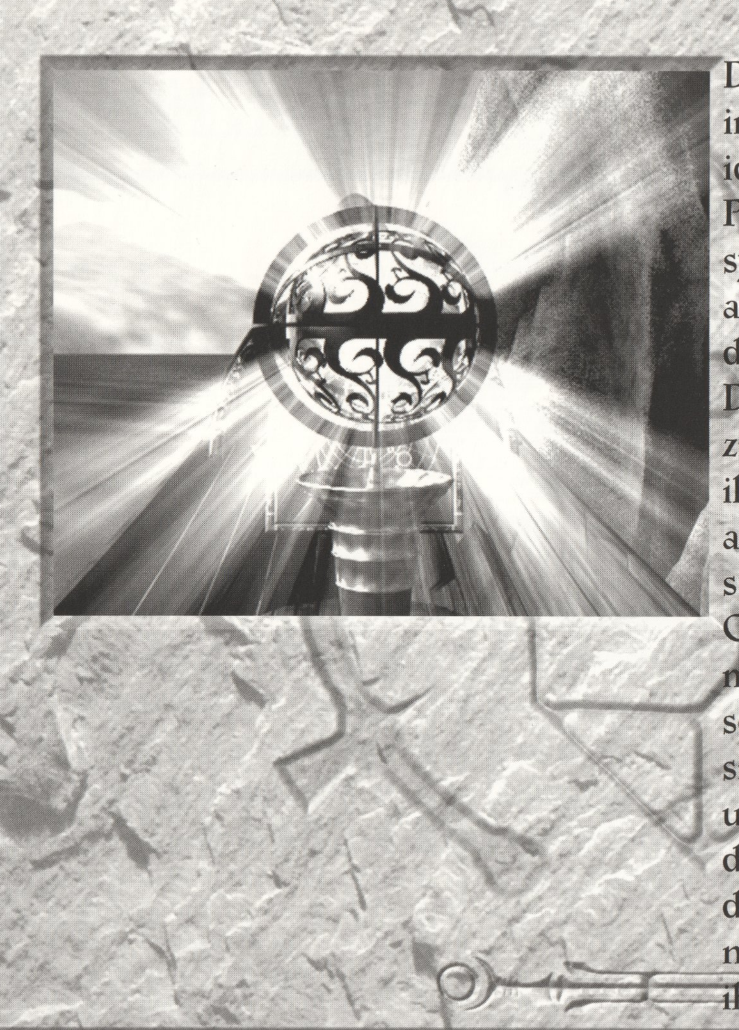


um die an Bord befindlichen Kristalle zu aktivieren.

Kinder, die in Familien geboren werden, die Kristalle besitzen, wählen oft den Beruf des Piloten, wenn sie die Fähigkeit besitzen, sich zu konzentrieren. Wenn man jemandem ein Pilotenkristall gibt, ist man sicher, ein sehr schönes Geschenk zu machen, denn es ist zweifellos das seltenste und kostbarste Ding der Welt.

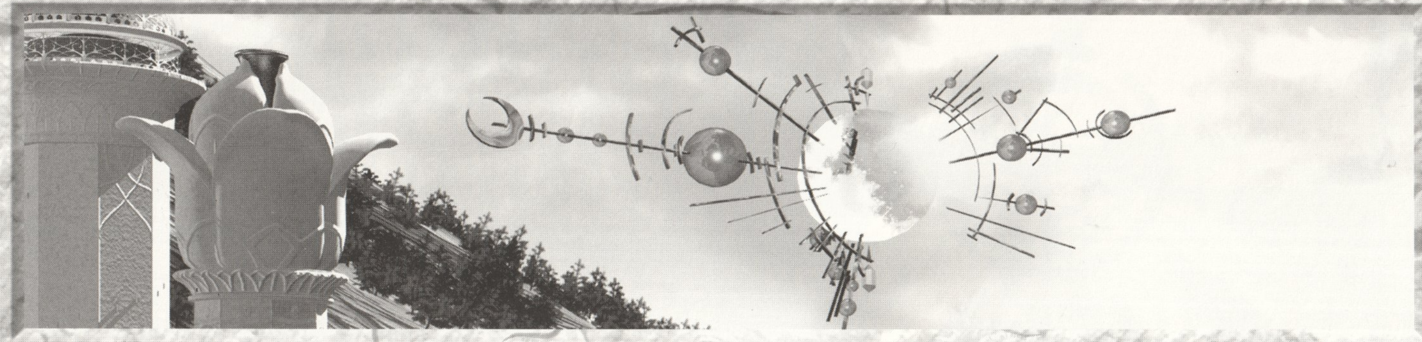
Die Ausbildung eines Piloten ist ein langer und schwieriger Vorgang, denn es kann selbst bei den tüchtigsten Lehrlingen Monate dauern, bis sie sich konzentrieren und ihren Geist mit der Mineralstruktur ihres Kristalls in Einklang bringen und einsetzen können, um den großen, an Bord des Flugbootes befindlichen Kristall zu aktivieren und zu kontrollieren. Aber es genügt nicht, einen Flugkörper in der Luft bewegen zu können, man muß auch sein Ziel kennen und lernen, ihn zu steuern. Das ist unbestreitbar das schwierigste in der Ausbildung der Piloten, und manchmal braucht man Jahre, bevor man alles perfekt beherrscht. Die Piloten dürfen erst dann fliegen, wenn sie die theoretischen Prüfungen und vorgeschriebenen Flugtests bestanden haben. Die Kristalle sind viel zu selten, um das Risiko einzugehen, sie wegen der Unerfahrenheit oder Unfähigkeit der Piloten zu verlieren!





Die Piloten lernen, im Raum zu fliegen, indem sie sich das ganze Netz der im Weltall identifizierten Plätze merken. Alle diese Punkte werden durch ein besonderes Bild symbolisch dargestellt, und sie müssen sich an Tausende von Bildern erinnern, von denen jedes einen ihrer Nachbarn darstellt. Die meisten Piloten werden nur einen winzigen Teil der Flugpunkte, die sie im Laufe ihrer Ausbildung haben behalten müssen, anfliegen, und die meisten dieser Bilder scheinen nach und nach aus ihrem Gedächtnis gelöscht zu werden. Aber wenn man einem Piloten ein Bild zeigt, das er vor sehr langer Zeit registriert hat, braucht er sich nur auf seinen Kristall zu konzentrieren, und sein Flieger wird das von diesem Bild dargestellte Ziel erreichen. Es ist so, als ob das ganze Netz während ihrer Ausbildung nicht nur von den Piloten, sondern auch von ihrem Kristall gespeichert worden wäre.

Die Religionen von Atlantis



Das Volk von Atlantis verehrt zwei Gottheiten, Ammu und Sa'at. Ammu ist die Mondgöttin. Ihre Verehrung spielt eine wesentliche Rolle und wird von ihren Priesterinnen organisiert. Es handelt sich um eine Religion des Friedens und Verständnisses. Ammu ist die liebende Mutter ihres Volkes und gibt ihm alles, was es braucht. Die Priesterinnen - es gibt keine Ammupriester - leben gleichzeitig auf Atlantis und in einer Reihe geheimer Gesellschaften, die überall in der Welt verteilt sind. Die Priesterinnen besitzen ihre eigene Flugschule und ihre persönliche Fliegerflotte.

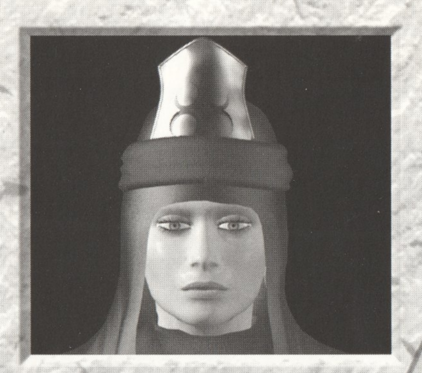


Wie die Königin von Atlantis hat die Göttin Ammu einen Gemahl mit dem Namen Sa'at, der gleichzeitig ihr Sohn ist. Es wird erzählt, daß Sa'at, als er zu einem Jüngling herangewachsen war, allein auf die Jagd ging, ohne seiner Mutter zu sagen, wohin er ging. Er traf dabei auf ein Meeresungeheuer, eine riesige, besonders häßliche Kreatur mit sagenhafter Kraft. Sa'at, der überzeugt war, das Tier zähmen zu können, wurde schnell von den starken Fangarmen des Monsters umschlungen. Er wäre zweifellos verloren gewesen, wenn Ammu nicht gekommen wäre, um ihn zu suchen. Es gelang ihr, das Ungeheuer zu besiegen und in die Tiefen des kosmischen Ozeans zurückzuschicken.

Nach dieser Prüfung hatte Sa'at sich jedoch sehr verändert und war unbeständig und unruhig geworden und entwickelte von Zeit zu Zeit einen Hang zu blinden Gewalttaten. Er zerstörte manchmal grundlos ganze Welten. Um ihm Freude zu machen und seine zerstörerische Energie abzuschwächen, beschloß Ammu, ihn zu ihrem Gemahl zu machen, und vertraute ihm die Mission an, ihr bei der Regierung des Weltalls zu helfen. Er war insbesondere für die Kontrolle des täglichen Sonnenumlaufs verantwortlich.

Trotz aller Bemühungen der Göttin Ammu wurde Sa'at wieder von Angst ergriffen und drohte, seine Verwüstungen fortzusetzen. Deshalb sandte Ammu ihn aus, um einen Stier zu bekämpfen, bei dem sie sicher war, daß Sa'at in der Lage wäre, ihn zu besiegen. Jedesmal, wenn Sa'at also unzufrieden schien und an Gelassenheit verlor, griff sie auf diese List zurück, um die Aggressivität desjenigen, der gleichzeitig ihr Gemahl und ihr Sohn war, abzuwenden.





Der Kult des Sa'at spielt auf Atlantis nur eine untergeordnete Rolle. Er hat weniger Priester, deren Aufgaben weniger wichtig sind als die der Priesterinnen der Ammu. Sie organisieren jedoch alljährlich das Sonnenfest, das unter dem Zeichen größter Freude steht. Zu diesem Anlaß nehmen die jungen Männer der Insel an Wettkämpfen teil und überbieten sich an Kraft und Geschicklichkeit, und das zur Belustigung und Freude der jungen Damen von Atlantis.

Die zweimal jährlich stattfindenden Mondfeste sind natürlich von größerer Bedeutung, denn sie begehen die göttliche Großzügigkeit und Weisheit der innigst geliebten Göttin.

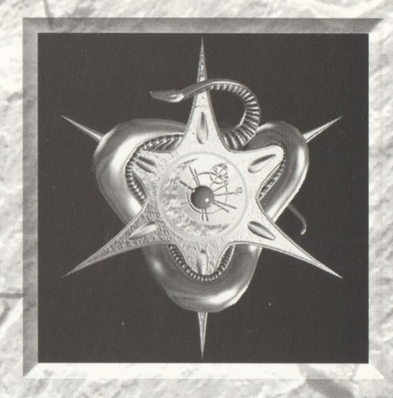


Eno



Eno ist der Held einer auf Atlantis erzählten Geschichte mit dem Titel «Die verlorenen Märchen». Eno ist ein soeben der Kindheit entschlüpfter junger Mann, dessen Vater vor kurzem an einer plötzlichen Krankheit starb. Eno verlor als kleines Kind seine Mutter; sie wurde von den Angehörigen eines Volksstamms irgendwo im Weltall getötet, als ihr Raumschiff beim Aufkommen eines heftigen Orkans zur Landung gezwungen wurde. Eno wurde aufgefordert, sich den Gefährten der Königin anzuschließen.

Diese Erfahrung soll ihm Gelegenheit geben, neue Freunde zu gewinnen, mit der Königin zu reisen und sich mit allen ihn interessierenden Themen zu befassen. Er bleibt zwei oder drei Jahre in ihrer Gesellschaft, bevor er zu seiner Familie zurückkehrt, um wahrscheinlich wie sein Vater und Großvater Fischer zu werden. Oder vielleicht wird er auch beschließen, in die vom Prinzgemahl befehligte Palastgarde einzutreten. Aber das ist weniger sicher, denn Enos Familie hatte nie eine besondere Vorliebe für das Militärleben, auch wenn es sich nur um einen Ehrentitel handelt.



Zu Beginn der Geschichte fliegt Eno zum Palast, um sein neues Leben zu leben. Aber heute wird er die Königin Rhea nicht sehen, denn Ihre Majestät ist in Begleitung ihrer treuesten Gefährten auf Reisen im Norden der Insel.



ATLANTIS, Das sagenhafte Abenteuer
Ein Spiel von CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Produktionsleitung	Remi HERBULOT
Projektleiter	Régis CARLIER & Danièle HERBULOT
Grundkonzept	Johan ROBSON
Designer	Thomas BOULARD
Hauptgrafiker	Laurent FISHER
	Jean FRECHINA
	David Le CORVEC
	Cyrille THOMAS
	Olivier TRAIN
	Sohor TY
Grafiker	José Manuel GARCIA ESTAN
	Christian FARCY
	Daniel TECQUERT
	François HOMMET
	Sébastien BERTIN
	Alexandre LEDENT
	Nicolas BONVALET
	Laurent BAUDET
	Henri GONZALEZ
	Jean LAMOUREUX
	Franck LETIEC
	Thierry ROGER
	Hubert SZYMCZAK
	Emmanuel VASSE
	Frédéric VICO

Hauptprogrammierer	Eric SAFAR
Omni3D & Kompression	Pascal URRO
Programmierer OMNIsync	Sameh CHAFIK
Programmierer Macintosh	Christophe LE BOUIL
	Frédéric SARLIN
Programmierer Saturn	Michel SALVADO
	Alain LE GUIREC
Programmierer	Jacques GERARD
	Philippe AUBESSARD
	Olivier CARADO
3D-Programmierer	Benoit HOZJAN
	Olivier NEMOZ
	Hubert NGUYEN
Motion-Capture-Programmierer	Philippe LAMOUREUX
Musik und Sound	Stéphane PICQ & Pierre ESTEVE
Soundeffekte	Jean Marc DELON
	& Jean Batiste MERLAND
Digitalisierung	Giovanni MAZZA
	Shooting Star
Leitung Audio	Stéphane CASTAING
Dialoge	Johan ROBSON
Sprecher	Paul BANDEY
	Nick CALDERBANK
	Christian ERIKSON
	David GASMAN
	Ed MARKUS
	Gay MARSHALL

Ian MARSHALL
Pat PIERRANGELI
Karen STRASMAN
Vivienne VERNES
Daniel BREMONT
Dominique CHAGNAUD
Christine DELAROCHE
Anne DELEUZE
Pierre-Alain DE GARRIGUES
Pascal GERMAIN
Olivier KOROL
Patrick LAPLACE
Mariannick MAHE
Mathieu RIVOLIER
Bernard WORINGER
Sabine KREFT
Andrea KOCH
Sabine MÜLLER
Martin PLODERER
Hansjörg SCHNASS
Florian SCHNEIDER
Joachim SEITZ
Peter SEMMLER
Christian STONNER
Doris STREIBL
Peter WOLLASCH

Deutsche Übersetzung und Synchronisationsleitung: Johan ROBSON, Christian STONNER

Aufnahmestudios: STUDIO STAKATO, STUDIO 1

Aufnahmestudios: SCOTT PRODUCTION, SHOOTING STAR

Leitung Qualitätssicherung: Jean Luc HADI, Dominique ROUX

Kaufmännische Leitung: Patrice RULLIER

Assistenz: Tuyen NGUYEN, Christine BOHEC

Marketing: Thomas KLEINGARTNER, Andreas STOCK, Cédric MARECHAL

Verkauf: Alain COUTAND, Patrick BENOIT, Benoît FAURE

Verpackungsentwurf: Eliane FIOLET

Fabrikation: Carine LAPOUMEROULIE

Produzent: Remi HERBULOT, Jean Martial LEFRANC, Philippe ULRICH

CRYO



Cryo Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin 75018 Paris, France
Web Site: http://www.cryo-interactive.fr